Свободный совет

Конспективное изложение книги

Составитель:
Егор Мельников

Adeptmag.com

Главная | Браузер | Поиск | Пригласить | Формулы | Почта | Блог | Библиотека | Санктум | Кабалы | Встречи | Арканы | Пути | Ордены | Лекции

Новые запоминающиеся формулы! **24 загрузки**

Видео прислали Дэвид Чарт, Джесс Хартли, Уилл Хайндмарч и Стив Кенсон

Разработчик: Майк Ли

Редактор: Мишель Лайонс

Арт-директор: Паулина Бенни

Дизайн книги: Мэтт Милбергер

Внутренние иллюстрации: Алекси Бриклот, Шейн Коппейг, рик Мартин, Бен Темплсмит, Энти Трабболд, Кэти Уилкинс

Передняя обложка: Бром

Глава первая:
Бегство от прошлого

Сколько бы ни утверждали подобное сами маги, Свободный совет никогда не был утопическим обществом гениев и благодетелей. Никогда не был он и организацией технофилов, помешанных на сверхсовременных гаджетах. Свободный совет воплощает в себе основной конфликт, присущий сеттингу **Mage**: прошлое против будущего.

Свободный совет не враждует с атлантическими орденами по той же причине, по которой дети не враждуют с родителями. Его члены знают, что многим обязаны четырём орденам Атлантиды – просто они остались далеко в прошлом, в то время как Свободный совет шагнул дальше.

В сущности, один из самых неочевидных фактов, касающихся либертенов, заключается в том, что орден и не считает себя единой сложившейся организацией. С чего бы – вся его история насчитывает всего немногим больше столетия. Первыми кабалами Совета стали мятежники, выступавшие против замшелых традиций своих Консилиумов в конце девятнадцатого столетия. Некоторые маги собственными глазами видели становление нового ордена. Неудивительно, что Свободный совет всё ещё находится меж двух огней: анархистами, считающими, что либертены должны завершить начатое дело и создать абсолютно новое общество Пробуждённых, и своего рода консерваторами (насколько подобное название применимо в отношении либертенов), которые верят, что Свободный совет должен лишь изменять Консилиумы изнутри, оставаясь их естественной частью.

Страницы истории

До определённой степени можно считать, что Свободный совет появился случайно. Когда Жрецы престола начали связываться с анархистами, предлагая им место в ордене, многие бунтари впервые задумались о том, что у них есть нечто общее друг с другом: неприятие самой мысли о взращивании человечества в слепоте и неведении. Предложение Жрецов престола не просто не встретило понимания среди анархистов, но и объединило их в одну общую группу, даже если каждый её участник по-своему смотрел на будущее своего ордена.

Возможно, хитрее всего поступила лондонская анархическая ячейка, позже составившая один из идеологических центров ордена. К концу 1896 года эти несколько магов, возглавляемые персидским колдуном по имени Рази, пришли к выводу, что им следует присоединиться к Жрецам престола, узнать их секреты и затем выйти из состава ордена. Сколь бы низкими ни казались их шансы на успех, в те годы Жрецы престола ценили каждого анархиста, которого им удавалось переманить к себе. Поэтому новичкам позволяли спрашивать больше, чем большинству неофитов среди обычных Жрецов.

К марту 1899 года кабал Рази перестал выходить на связь со Жрецами престола и объявил другим анархистам о своём намерении бороться с этими чёрными магами благодаря знанию об их уязвимых точках. К этому моменту мысль об объединении в одну общую, пусть и крайне разрозненную организацию, уже не раз посещала умы мятежников. Заявление Рази стало своеобразным катализатором Великого отказа – объявления анархистов о своём желании объединиться с атлантическими орденами в войне со Жрецами престола. Так появился Свободный совет.

Потрясения и победы

В первые годы двадцатого века казалось, что современная наука способна объяснить всё на свете. Это касалось как математики, физики, географии и большинства других “твёрдых” наук, так и некоторых социополитических областей. Свободный совет верил в силу Спящей науки больше, чем большинство других магов. Увы, Первая мировая война показала, к чему может привести необдуманное (или хорошо обдуманное, но

злонамеренное) использование научных знаний. По иронии судьбы, это заставило многих мятежников задуматься о том, к чему может привести необдуманное использование магии. Впервые за долгое время бывшие анархисты во всеуслышание заявили, что некоторые знания лучше держать в секрете. Именно тогда атлантические ордены впервые начали обращать внимание на Свободный совет как на достойных союзников, а не просто группу молодых бунтарей, которым хватило ума не поддерживать Экзархов.

В хаосе разрушения и смертей Свободный совет *повзрослел*. В 1915 году в его рядах появились первые стратегосы. Тогда же возникла роль эмиссара, предположительно первым из которых стал сам Рази. Он продолжал служить другим магам верой и правдой долгие десятилетия, пока не пропал из их поля зрения где-то в семидесятых. Хотя некоторые предполагают, что он погиб, многие либертены отказываются в это верить, пока не получат прямых доказательств его смерти. В конце концов, говорят они, среди магов ни возраст, ни длительное исчезновение не означают *гибели*. Вполне возможно, ещё спустя несколько десятилетий Рази вернётся к своим друзьям, неся слова мудрости так же, как он это сделал в конце позапрошлого века.

Благодаря возросшей роли стратегосов и эмиссаров среди либертенов, к 1939 году атлантические ордены начали не просто признавать в Свободном совете своих союзников. Видя распространение тоталитаризма во многих державах своего времени, они стали соглашаться со многими идеалами либертенов. Тогда же многие маги впервые заговорили о возникновении атлантического Пентакля в противовес Алмазу – четырёхгранному символу коренных атлантических орденов.

Мир связей

Свободный совет всегда отличался любовью к использованию техники – и в особенности технических средств коммуникации. В определённой степени можно утверждать, что их победа над Жрецами престола в конце девятнадцатого столетия хотя бы отчасти была вызвана умением пользоваться телеграфом. Это может показаться почти смехотворным, если не учитывать, что Жрецы престола в те годы сознательно прощупывали пространство вокруг себя, пытаясь засечь телепатические контакты между молодыми анархистами.

Когда в мире появился Интернет, либертены стали одними и первых его пользователей. Многие даже могли обмениваться идеями для заклинаний, выкладывая на форумах атлантические руны под видом “абстрактного искусства”. Неудивительно, что Стражи вуали никогда не испытывали большей ненависти к другим атлантическим магам, чем в современный век связей и информации.

Философия свободы

Учитывая, что Свободного совету немногим больше ста лет, его члены связаны скорее общими взглядами на политику и человечество, чем устоявшими традициями. Ключевыми принципами либертенов считаются следующие:

• Демократия ведёт к истине; иерархия порождает Ложь
• Магия скрыта в самом человечестве; труды Спящих содержат магические секреты
• Уничтожай последователей Лжи

На практическом уровне следование этим принципам выливается в тягу к постоянному обновлению ордена. Либертены следят за любыми новшествами в мире Спящих, иногда даже копируя новые элементы культуры без истинного понимания их значения. Поэтому, несмотря на стереотипное отношение других Пробуждённых к либертенам как технофилам, увлекающимся в равной степени магией и достижениями современной науки, многие либертены следят за модой, искусством, религиями и другими продуктами смертной культуры.

Магия и наука

И всё же из всех элементов цивилизации по-настоящему беспрерывно Свободный совет следит только за наукой. Хотя отношение к технологиям и их роли в обществе Пробуждённых разнятся от одного либертена к другому, в целом Свободный совет считает науку и магию продуктами одного стремления: изменения мира благодаря расширению знаний.

Как говорила одна известная русская эмигрантка, известная либертенам под псевдонимом Бистесла, “Если мы можем швырять огненные шары посреди Таймс-сквер под аплодисменты Спящих, считающих нас трюкачами, значит, мы уже выиграли первую битву с реальностью”.

Четыре взгляда на магию

Несмотря на отсутствие абсолютного единства во взглядах на магию и её роль в жизни Спящих, среди либертенов распространены несколько общих оккультно-философских позиций, которых придерживается большинство из них.

Магия скрыта в самом человечестве

Прежде всего стоит заметить, что либертены считают магию врождённой способностью человечества. По их мнению, каждый человек до последнего обладает потенциалом к сотворению заклинаний. Особенно это касается скрытых эффектов наподобие Внутреннего взора и Телепатии.

Помимо этого общего мнения, единого для всех либертенов, встречаются ещё четыре ключевых философских принципа. В отличие от вышеозвученного убеждения в способности человечества к сотворению заклинаний, эти четыре принципа противоречат друг другу. Как правило, либертен придерживается лишь одного из них.

Заклинания почти естественны

Многие либертены верят, что заклинания не нарушают законы природы, а лишь изменяют *вероятность* возникновения того или иного эффекта. Например, куда легче призвать молнию во время грозы, чем среди бела дня.

Невозможное ограничено верой

Некоторые либертены считают, что магия черпает силу в вере Спящих. Возможно, у этого принципа существуют свои пределы: например, людям свойственно верить в некоторые современные мифы вроде того, что головной мозг работает только на 10%, что не делает подобные убеждения достоверными. Однако чем больше людей будут верить в магию, тем реже самим колдунам придётся сталкиваться с Парадоксом.

Некоторые либертены специально показывают Спящим сложные технические приспособления и демонстрируют их функции, после чего добиваются тех же эффектов с помощью магии. По заверениям этих магов, в таких ситуациях Парадокс не работает. Тем не менее, далеко не все верят в чистоту подобных экспериментов, а Стражи вуали и вовсе считают их непростительными преступлениями.

Мир ненавидит магов

Не все либертены верят в легенду об Атлантиде, однако те, кто хотя бы отчасти допускает её истинность, часто считают землю темницей, возведённой Экзархами и Жрецами престола. Такие маги верят, что их задача состоит в том, чтобы выбраться из темницы и обрести свой истинный потенциал. Увы, на этом пути им будут мешать как сами Экзархи, так и другие мистические существа, не заинтересованные в абсолютной победе магов.

Кто прав?

Так какую из этих версий следует считать правильной?

Возможно, для начала следует признать, что ни один из этих взглядов не ошибочен *по-настоящему*. Вполне возможно, что магия всего лишь повышает вероятность возникновения определённого эффекта, однако на эту вероятность воздействует сила человеческой веры… ослабленной Экзархами. Иными словами, вы можете использовать в своих играх все три подхода вариативных подхода к магии и один общий (“Магия скрыта в самом человечестве”).

Однако если вам нужен своего рода *основной* вариант, считайте, что в большинстве игр по **Mage: the Awakening** правильным должен быть только последний вариант. Мир ненавидит магов, потому что история об Атлантиде и восхождении Экзархов в Высшие царства полностью соответствует действительности.

Неофилия

Хотя это и может казаться некоторым преувеличением, Свободный совет действительно обожает всё новое. По их мнению, у любого явления есть своя ценность, однако со временем она утрачивается. Даже традиции Атлантиды – если эта мифическая цивилизация магов существовала в действительности – когда-то безупречно подходили для регулирования жизни магов. Однако ничто не вечно.

И в этом нет ничего негативного! Ничто не вечно, потому что всегда появляется что-нибудь получше. Если вернуться к примеру с Атлантидой, то поначалу среди людей рождалось всего по несколько магов за поколение – однако затем пришли видения об Атлантиде. Каждый орден когда-то *возник*, придя на смену замшелым первобытным племенам. Когда-то возникла и каждая магическая формула.

По мнению либертенов, когда представители других орденов отвергают новое, они отвергают и роль старого в своей жизни. В большинстве своём либертены способны ценить старое, но только так, как может ценить своего учителя обошедший его ученик.

Как говорил один из популярнейших членов Совета, британский маг Аделард: “Мир постоянно меняется, и не следует тратить время на использование инструментов, предназначенных для прошлого века”.

Иногда эта неофилия приобретает в Свободном совете почти абсурдные и комические черты. В сущности, почти на любой встрече магов Совета можно услышать фразу наподобие: “Вы что, не читали эту статью? Но она лежит в Сети уже больше недели!”

С другой стороны, любовь к новшествам не означает *принятие* любых новшеств. Когда целая группа молодых либертенов начинает отбрасывать всё старое и хвататься за всё невиданное и оригинальное, более опытные члены ордена могут напомнить им, что в двадцатых годах прошлого века новшеством были такие явления, как нацизм и фашизм.

Великий потенциал человечества

Лишь единицы среди либертенов пытаются Пробудить человечество, открывая Спящим секреты Высшего мира, однако в целом большинство представителей ордена стараются хотя бы время от времени оставлять на виду у людей намёки на существование некой иной реальности, выходящей далеко за пределы привычного им мира. Некоторые отбирают людей, которые потенциально могли бы стать новыми либертенами. Другие оставляют такие зацепки везде, где только могут, не заботясь о том, к какому ордену примкнут эти новые Пробуждённые, если они действительно смогут стать магами.

С другой стороны, как говорил один из идейных вдохновителей ордена, Рази, “Делясь своими секретами с миром людей, мы рискуем Пробудить недостойных. Поэтому наша задача состоит в том, чтобы сначала сделать людей *достойными*, но не раскрывать им свои секреты просто по праву рождения”.

Политический активизм

Свободный совет активно борется с тиранией, деспотизмом и господством замшелых традиций как среди Пробуждённых, так и среди простых смертных. В конце концов, когда Спящий становится Пробуждённым, он подсознательно ищет знакомое ему общество. Если привить людям тягу к свободе ещё до Пробуждения, новые маги реже будут вступать в атлантические иерархии и чаще – в ряды самого Совета.

Конечно, эта задача осложняется сразу двумя ключевыми факторами. Прежде всего, в подобном инакомыслии не заинтересовано большинство Пробуждённых. И речь не обязательно идёт о Жрецах престола: своих тиранов хватает и среди членов Серебряной лестницы, и среди Стражей вуали.

Выражаясь простым языком, либертены часто считают себя оптимистами, а других Пробуждённых – пессимистами. Там, где другие маги боятся влиять на политику смертных из опасения, что это принесёт слишком много проблем, либертены боятся не делать этого из опасения, что без постоянного изменения никуда не денутся *текущие* проблемы.

Второй фактор, мешающий либертенам распространять своё учение среди Спящих, носит более фундаментальный характер. Изменение народного отношения к тирании привлекает внимание смертных властей – и чудовищ. Даже если сами политики стараются обеспечить своему народу реальные демократические права, это не всегда означает, что в их стратегию не вмешается очередной вампир или демон. Порой либертены, оценивающие чистоту политического аппарата в родном городе, обнаруживают, что проблема заключается не в коррумпированности Спящих или злонамеренности других магов, а в наличии гипнотического влияния со стороны других обитателей Мира Тьмы. А раскрытие *их* секретов приводит к дополнительному ярусу проблем, ожидающих политических активистов из числа либертенов.

Впрочем, как говорил один из деятелей Совета, известный под псевдонимом Шесть звёзд, “Пробудить страну и помочь ей уверовать в демократию не легче, чем заставить Спящего увидеть величие Высшего мира. Однако в обоих случаях я уверен в одном: оно того стоит”.

Тайная инквизиция

Один из трёх общепринятых законов Свободного совета призывает магов уничтожать последователей Лжи. Тем не менее, либертены считают большинство Спящих не столько служителями Лжи, сколько её жертвами. Этот принцип не означает, что либертены должны наказывать смертных за их слепоту. Они должны быть учителями, а не тиранами или карателями.

Выводы?

Нет и ещё раз нет: либертены не делают далекоидущих выводов о своих целях. Или о сущности смертной политики. Или о традициях атлантических магов. Или о чём-либо другом. Собственно, либертенами – вольнодумцами и мятежниками – их делает именно стремление постоянно оспаривать бытующие установки и мнения. Конечно, это мешает им добиться единства, которым отличаются другие ордены… однако это же делает жизнь в Ассамблее такой увлекательной.

Глава вторая: Вольная культура

Любой язык отражает культуру, которая некогда его породила. Для лучшего понимания либертенов имеет смысл хотя бы вкратце ознакомиться с терминами, которыми они описывают свою новую жизнь. Вот только некоторые – и именно *некоторые* – слова, к которым изо дня в день прибегают маги Совета по всему миру.

Анахромант (зародилось приблизительно в 1990-е): маг, пользующийся старыми инструментами. Более современный и модный аналог – **ретромант**.

Ассамблея: городской или даже региональный конгресс либертенов. Фактически – аналог Консилиума, в который входят только либертены. Тем не менее, далеко не каждая Ассамблея противопоставляет себя Консилиуму. Чаще всего Свободный совет просто *отделяет* себя от иерархии других магов – не более того.

Атлантида на Луне (1960-е): полушутливое выражение, описывающее веру атлантических магов в очередную несбыточную утопию.

Бумажник (1985): любой объект или место, содержащее магический объект.

Укрытие (1960-е): санктум.

Цензор (1980-е): Жрец престола, Истребитель или один из их служителей.

Причаститься (1900-е): очистить или отремонтировать важный предмет.

Колонна: военное собрание магов, решивших противостоять определённой угрозе.

Центы (1970-е): Мана. Например, “*мне нужно достать ещё пару центов*”.

Эмиссар: Посланник Свободного совета, работающий с другими магами.

Наниматель (1980-е): орден другого мага.

Выполнить (1990-е): сотворить заклинание – особенно формулу. Это выражение получило особое распространение к среде бывших хакеров и программистов. Более современный аналог – **прописать** (например, “*я прописал пару таких эффектов, что они этого никогда не забудут*”).

Сбой (1990-е): Парадокс.

Домосед (2000-е): маг или спящий, беспрерывно работающий с компьютером. Например, “не будь такой домоседом, Хейден, снаружи прекрасный день”.

Очки (1990-е): Внутренний взор.

Ведьма (1940-е): маг, совершающий преступления. В сороковые произнесения такого слова было достаточно, чтобы нажить себе врага.

Залогиниться (1990-е): этот глагол обладает тремя значениями: 1) Повысить бдительность; 2) посетить встречу Ассамблеи или принять участие в Колонне; 3) наделить себя экстрасенсорным восприятием (например, “залогинься и скажи, о чём она думает”).

Дом знаний: хранилище важной информации, в которую пускают всех, кто готов заплатить – или просто нравится либертенам.

Вручную: без применения магии. Например, “я люблю делать это вручную”.

Технарь (1950-е): либертен, владеющий немагическими знаниями и умениями.

Разишный (1940-е): прилагательное, происходящее от имени Рази – одного из основателей ордена. Не обладает конкретным значением, но используется для описания старых, но стильных вещей или заклинаний (“Разишные часы, где достал?”)

Стратегос: один из общепризнанных лидеров Свободного совета, которому другие либертены доверяют принимать важные решения.

Подписчик (1920-е): Член Свободного совета. Современный аналог – **избиратель**.

Безбилетник (1980-е): Маг, считающий себя либертеном, но не получивший авторитета среди других членов ордена. “Тише, не выдавайте себя безбилетникам!”

Синдик: Главный представитель кабала или фракции внутри Свободного совета. Как правило, конфликты между кабалами решаются встречей синдиков.

Техне́: Особый стиль магии Свободного совета.

Безымянные: Мятежники, выступавшие против атлантических орденов ещё до образования Совета.

Статус и должности

Избиратель (реже **Подписчик, Статус •):** Обычные маги, заслужившие признание благодаря одному лишь желанию помогать Совету.

Хозяин (••): Избиратель, позволяющий другим членам Совета встречаться в его доме или спонсирующий определённые мероприятия.

Эмиссар (от • до •••): Маги, ведущие переговоры с членами местного Консилиума.

Курьер (от •• до ••••): Особый вид Эмиссаров, путешествующий между разными городами и даже странами. Зачастую он позволяет другим членам Совета изменить его память так, чтобы никто, включая его самого, не смог узнать сущность его послания до тех пор, пока он не встретится с адресатом.

Часовой (от • до •••): Любой член Совета, добровольно согласившийся участвовать в схватках и других операциях, ставящих под угрозу их жизнь.

Штатский (от •• до ••••): Часовой, служащий под прикрытием и иногда даже проникающий в другие ордены Пробуждённых.

Стратегос (от ••• до •••••): Общепризнанный лидер Совета. В зависимости от конкретного города может выполнять работу военачальника, старшего менеджера или даже мэра либертенов.

Синдик (от • до •••••): В идеале синдик должен воплощать идеал Пробуждённого как опытного мага, вдумчивого философа, страстного оратора и непревзойдённого логика – по возможности с дополнением в виде знания боевых искусств. В реальности синдиками становятся любые маги Совета, участвующие в политической деятельности.

Дома знаний

Вопреки своему названию, Дома знаний редко принимают форму отдельных сооружений. Это могут быть части коллективного санктума, компьютерные архивы или другие хранилища информации. Так или иначе, в Домах знаний собрана информация по любым темам, интересующим местных членов Совета. Время от времени орден пускает в свои дома знаний и других магов – обычно в ответ на взаимную услугу или простую денежную оплату.

Фракции

Большинство либертенов не причисляют себя ни к одному формальному движению или политической фракции – это противоречило бы самому духу ордена. Тем не менее, в целом их можно разделить на несколько групп, придерживающихся одних взглядов на цели и роль Пробуждённых.

Примерами – но не конечным списком! – движений Свободного совета могут служить:

Райты – неформальное название этой фракции происходит от фамилии самых известных изобретателей самолёта. Маги, состоящие в этой группе или просто придерживающиеся схожих взглядов на своё Пробуждение, стараются вдохновлять Спящих на совершение новых технологических и культурных открытий в целях развития всего человечества.

Историки – идеологи Свободного совета, пытающиеся определить будущее своего ордена, но изучающие в этих целях взлёты и падения прошлого.

Технологи – сокращённо известные как **ТэХа́**, эти маги изучают науки материального мира в надежде дожить до того времени, когда магия станет просто ещё одной важной научной областью.

Капиталисты – строители утопического будущего, в котором всё человечество достигнет экономического и духовного благополучия.

Революционеры – маги, считающие третий принцип (“Уничтожай последователей Лжи”) самым главным законом Совета и борющиеся со всеми, кто мешает человечеству обрести свободу от воли Экзархов.

Вещатели – члены Совета, верящие в необходимость открытого распространения информации по всему миру магов (и в меньшей степени по миру Спящих).

Некоторые группы считаются “еретическими”, поскольку они откололись от основного корпуса своих движений. Однако учитывая реалии Свободного совета, неудивительно, что многие “еретики” не всегда даже знают о существовании более крупной фракции, из состава которой они якобы вышли.

Примером “еретического” движения может быть Виртуальный кабал, также известный как Легион. Участники Виртуального кабала зашифровывают свои заклинания в компьютерных кодах, распространяя их по всему миру в виде вирусов (или даже обычных программ). Наткнувшись на оккультную информацию, записанную на компьютере, заклинание передаёт её членам Легиона, которые выкладывают полученные сведения в открытом доступе. По их мнению, когда все маги смогут увидеть, чем занимаются Пробуждённые по всему миру, у большинства из них исчезнут причины что-либо скрывать друг от друга.

Другим примером считается – но именно *считается* – Гильдия Касканцев, получившая своё имя в честь римского заговорщика, первым нанёсшего удар Цезарю. Большинство магов, включая самих либертенов, утверждают, что Гильдия была выдумана кем-то из мятежников прошлого для запугивания деспотичных Иерархов. Так это или нет, согласно легенде, Касканцы разыскивают диктаторов среди Пробуждённых и даже Спящих, устраняя их безо всяких следов и дожидаясь следующего правителя. Если новый руководитель делает выводы из урока Касканцев и начинает открытое, честное правление, они оставляют его в покое. Если нет, они убивают и его.

Новые Преимущества

Ниже описана череда Преимуществ, которые хорошо отражают дух определённых фракций Свободного совета – или подчёркивают идеалы ордена в целом.

Область знаний (••)

Требования: Решительность •• и Специализация в любом Ментальном Навыке

Эффект: Персонаж добавляет сразу +2 дайса к проверкам Навыка, в котором он обладает определённой Специализацией.

Мастерская рука (•••)

Требования: Ремесло ••• и подходящая Специализация

Эффект: Один раз за сессию персонаж может проверку Сообразительности + Ремесла, чтобы задать Рассказчику вопрос о предмете, который он держит в руках или видит в этот момент. Если потенциально знание Ремесла могло бы помочь персонажу узнать что-то важное о таком предмете, Рассказчик должен честно рассказать ему об этом.

Глаз учёного (•••)

Требования: Наука ••• и подходящая Специализация

Эффект: Аналог предыдущего Преимущества, посвящённый изучению инструментов, проектов, веществ и других элементов, связанных с миром науки.

Оккультная машина (от • до •••)

Требования: Пробуждённый, Фамильяр •••

Эффект: Маг выстраивает машину, помогающую его фамильяру материализовываться в земном измерении. Машина должна обладать Размером, равным этому Преимуществу.

Каждое очко Оккультной машины добавляет +1 дайс к попыткам фамильяра проникнуть в земную реальность.

Осведомлённость (••)

Требования: Сообразительность •• и любой Навык ••

Эффект: При написании статей, чтении лекций или создании научно-популярных работ персонаж может заменить проверку Экспрессии или другого подходящего Навыка очками другого Навыка, к которому он привязывает это Преимущество.

Междисциплинарная специализация (•)

Требования: Два Навыка ••• и одна Специализация

Эффект: Персонаж может добавлять Специализацию из одного Навыка к проверке другого – до тех пор, пока это соответствует здравому смыслу. Другой Навык должен обладать хотя бы третьим уровнем.

Импровизатор (от • до •••)

Требования: Сообразительность ••• подходящий Навык •

Эффект: При проверке определённого Навыка, который вы выбираете при развитии этого Преимущества, вы понижаете штрафы за отсутствие подходящих инструментов на соответствующее число дайсов.

Рациональное объяснение (••••)

Требования: Решительность •• и Наука или Образование ••••

Эффект: При вложении Воли в проверки Решительности + Самообладания персонаж может заменить стандартный бонус +3 очками Образования или Науки. При вложении Воли в Решительность или Самообладание в защитных целях персонаж повышает эти Атрибуты на +3 очка вместо двух. Если он развил Образование или Науку до пятого уровня вместо четырёх, требующихся для приобретения этого Преимущества, вложение Воли в защитные характеристики повышает их на +4 вместо +2.

Каждый из этих бонусов сохраняет силу только в том случае, если персонаж пытается рационализировать непостижимые или пугающие ситуации вместо того, чтобы действовать инстинктивно.

Видение (•••••)

Требования: Интеллект, Сообразительность, Решительность или Самообладание ••••

Эффект: При выполнении действия, к которому персонаж имел возможность основательно подготовиться заранее (например, создав чертёж или подсчитав все математические переменные), игрок может вложить очко Воли и пройти проверку Видения + подходящего Навыка. Полученные успехи становятся бонусом к основной проверке этого действия. С технической точки зрения считается, что персонаж участвует в коллективной работе. Если Рассказчик не против, персонаж может вкладывать очки Воли и проходить соответствующие проверки для оказания помощи другим персонажам. Тем не менее, ещё раз следует повторить, что герою необходимо пройти основательную подготовку к этому действию.

Конфликты

Одно из главных *сюжетных* достоинств Свободного совета зрения полностью соответствует его величайшему недостатку *с точки зрения самих магов*. Свободный совет находится в беспрерывном конфликте с окружающими. Особенно это касается атлантических орденов, однако своих врагов либертены находят и среди Спящих, и среди сверхъестественных обитателей Мира Тьмы, и среди типичных антагонистов наподобие Истребителей и Жрецов престола.

Почему это важно отметить? Потому что с логической точки зрения ничто не мешает Рассказчику описать город, в котором Свободный совет будет занимать относительно стабильное положение. Но будьте внимательны: с *повествовательной* точки зрения Свободный совет создавался как самый конфликтный орден Пробуждённых на свете.

О, безусловно, в сеттинге присутствуют и уже упомянутые Истребители, и Жрецы престола, однако эти ордены задуманы скорее как однозначно враждебные Пробуждённым. Если вы играете за самих Истребителей или Жрецов, вы враждуете с большинством других магов на свете. Если вы играете за обычных заклинателей, вы враждуете с этими двумя фракциями.

Что касается Свободного совета, то его представители не враждебны окружающим магам (во всяком случае, большую часть времени). Они именно конфликтуют с ними, и в это – тонкая разница. Не путайте конфликт с враждебностью, потому что вражда – лишь одно из частных проявлений конфликта. Антагонисты, выступающие против Свободного совета, далеко не всегда оказываются злодеями или даже *врагами*. Иногда это просто буквальные *антагонисты* – то есть второстепенные герои, которые волею судеб оказываются на пути протагонистов.

Мы говорим всё это потому, что истории о Свободном совете не обязательно превращать в сюжеты о революциях и мятежах. В одной истории Свободный совет пытается свергнуть зарвавшихся манипуляторов из Серебряной лестницы. В другой либертены работают с теархами рука об руку, потому что в городе появились Жрецы престола.

Для демонстрации этой необычной черты Свободного совета (опять же, скорее с *повествовательной,* чем логической точки зрения) мы ввели необязательное правило, **Конфликтов как недостатков**. Подробности ожидают вас ниже.

Конфликты
с Алмазной стрелой

• Уставший от политических игр других либертенов, один из опытных членов Совета вступает в ряды Алмазной стрелы. Он верит, что вместе с бойцами Унгула Драконис он добьётся больших изменений, чем с демагогами из местного Совета. Прав ли он? А кроме того, захотят ли его отпускать другие либертены, тайны которых он унёс с собой?

• Один из принципов Алмазной стрелы гласит, что подлинного могущества можно добиться только через служение. По логике этого ордена, настоящий воин никогда не поддаётся своим амбициям. Он лишь делает то, что необходимо для выживания окружающих. Тем не менее, местные члены Стрелы начинают склонять к этому принципу и других магов. Как поведут себя либертены?

• либертены мечтают о равенстве всех Пробуждённых, однако местные воины Алмазной стрелы захватывают власть в Консилиуме, утверждая, что только через дисциплинирование окружающих они смогут обеспечить их безопасность.

Недостаток: Колебания

Если в кабале состоят маги Алмазной стрелы и Свободного совета, они утрачивают -2 очка Инициативы в бою и других критических ситуациях, поскольку не могут полностью доверять друг другу и отвлекаются один на другого едва ли не чаще, чем на врагов. Когда

это правило приводит к интересным проблемам, игроки получают дополнительные очки опыта.

Конфликты со Стражами вуали

• Один из магов Совета начинает распространять среди Спящих намёки на существование чародеев. Вскоре он исчезает. Проходят недели, и по Консилиуму расходится слух, что кто-то видел его в темнице Стражей вуали. Свободный совет выбирает стратегоса и призывает его разобраться с этой ситуацией.

• Местные Стражи вуали предпочитают запугивать окружающих рассказами об угрозах, которые нависают над их Консилиумом. Некоторые из их историй соответствуют действительности, другие – полностью вымышлены. Стражи убеждены, что тем самым они заставляют магов сплотиться друг с другом. Страх смерти заставляет их вести себя друг с другом честнее. Что об этом думают либертены?

Недостаток: Секреты

либертены и Стражи вуали утрачивают -2 дайса от участия в коллективной работе друг с другом. Когда их нежелание делиться информацией приводит к интересным проблемам, игроки получают новые очки опыта.

Конфликты с Мистериумом

• Во многом Мистериум напоминает зеркальное отражение либертенов. Он борется за сохранение древних традиций, в то время как Свободный совет жаждет вечного обновления. Выражаясь метафорически, там, где Свободный совет использует MP3-плеер, Мистериум устанавливает фонограф. В городе, в котором живёт и кабал протагонистов, бесконечные конфликты Мистериума и Совета вылились в формирование нового правила. Любой затянувшийся конфликт решается Магическим поединком. Правым признаётся тот, кто победил. Но что если очередная дуэль будет назначена между двумя одинаково ценными членами Консилиума? Кто бы ни проиграл, его ослабление (или даже гибель) скажется и на всём местном обществе Пробуждённых.

• Один из друзей героев, состоящий в Свободном совете, прокрадывается в хранилище Мистериума и крадёт оттуда магическую карту. Вскоре он исчезает, и Мистериум заявляет, что глупец решил найти место, указанное на карте – а потому обречён на гибель. У Мистериума есть и копия этой карты, однако представители ордена не собираются отдавать и её. С каждым часом на спасение авантюриста остаётся всё меньше времени.

• Долгое время Мистериум владел старинным гримуаром, хранящим великие и опасные знания, которые мистагоги предпочитали скрывать от окружающих. Однако недавно стало известно, что в Доме знаний Свободного совета появился *ещё более полный* вариант этого гримуара.

Недостаток: Стазис

Всякий раз, когда член Мистериума совершает *продолжительное* действие в присутствии либертена или наоборот, первый раунд они тратят на бессмысленные пререкания друг с другом.

– Ты что, используешь Фламандский узел?

– А что не так со Фламандским узлом?

– Ничего, ничего. Продолжай.

Когда это ставит группу в опасное положение, игроки получают дополнительные очки опыта.

Конфликты с Серебряной лестницей

• Один из синдиков находит человека, который может стать идеальным кандидатом на Пробуждение. Тем не менее, на ближайшее заседание Ассамблеи является ликтор Серебряной лестницы, который утверждает, что этому смертному лучше пока оставаться Спящим.

• Серебряная лестнице составляет новый закон, который затронет всех Пробуждённых в городе.

Недостаток: Авторитет

Описание этого Недостатка в книге отсутствует. Вероятно, герои должны получать очки опыта за создание контрастов между свободолюбивой природой Совета и жёсткой иерархией Лестницы, однако конкретные правила и эффекты каждый Рассказчик должен определить самостоятельно.

Конфликты с Жрецами престола

Жрецы престола борются за укрепление Лжи.

Уничтожайте последователей Лжи.

Внешние конфликты: Призраки

Свободный совет знает о призраках не больше других Пробуждённых, однако многие либертены считают этих существ жертвами некоей оккультной силы, лишившей их права на покой. А у либертенов особые счёты с теми, кто лишает окружающих прав.

Вампиры

Чаще всего Свободный совет видит в вампирах загадочных, но от этого не менее опасных врагов. Официальная позиция ордена гласит, что эти создания могут быть служителями Лжи, а потому при возможности их следует избегать или даже уничтожать. Тем не менее, на более частном уровне многие либертены сталкивались с кровососами и обнаруживали, что некоторым из них знакомы те же идеалы борьбы за свободу, которых придерживается и Совет.

Оборотни

В отличие от вампиров, оборотней либертены считают прямыми родственниками смертных. А это значит, что они распространяют на оборотней те же законы, которые касаются и обычных людей.

Прометиды

Может ли искусственное существо называть себя *личностью*? Обладает ли оно правами? Следует ли помочь ему стать человеком? Связано ли оно с Бездной? Свободный совет лишь недавно узнал о существовании этих созданий, а потому ответы на каждый вопрос во многом остаются частными мнениями каждого отдельного либертена.

Подменыши

Об этих феноменальных созданиях либертены знают едва ли не меньше, чем о Прометидах. Некоторые из них полагают, что их похитили слуги Экзархов. Другие считают подменышей аналогами Акантус, которые затерялись в Высшем царстве Аркадии, но сумели вернуться назад спустя долгие десятилетия странствий.

Глава третья:
Наследия и заклинания

Свободный совет отличается от других орденов в том отношении, что его члены реже вступают в те или иные Наследия, чем большинство других магов. Либертенам трудно ужиться с необходимостью учиться древним традициям и придерживаться странных принципов, нередко связанных с атлантической мифологией.

Большинство Наследий, подходящих либертенам, описаны не в этой книге – хотя, безусловно, ниже мы приведём и несколько новых.

Из Наследий, описанных в книге **Legacies: the Sublime**, либертенам особенно близки следующие:

• **Дакша** следуют идеалам самосовершенствования, которое в конечном счёте позволит им адаптироваться к Падшему миру вместо того, чтобы бесплодно пытаться возвысить его до уровня Высших царств.

• Городские маги из **Дома Ариадны** осваивают искусство выживания на улицах современных мегаполисов.

• Скульпторы из **Общества Пигмалиона** изменяют вселенную, создавая произведения искусства и незаметно воздействуя на культуру Падшего мира.

• Поклонники квантовой физики из Наследия **Тренодистов** основывают свою магию на использовании оккультно-математических расчётов и призыве особых квантовых демонов.

• Футуристы из числа **Инженеров трансгуманизма** используют для развития магии современную технику, включая компьютеры, Интернет и сотовые телефоны.

Из книги **Legacies: the Ancient** Совету больше всего подходят лишь два Наследия:

• **Скальды** путешествуют из одного города Пробуждённых в другой, незаметно воздействуя на идеалы и философию окружающих.

• **Тривеликие** изучают другие планеты и служат духам небесных тел.

Новые Наследия

С позволения Рассказчика следующие Наследия могут быть доступны любым членам Свободного совета вне зависимости от их Пути.

Пустые погоны

Ничто не истинно. Всё дозволено. Просыпайтесь! Время изменить мир!

Одно из самых известных Наследий Свободного совета зашло в своей революции так далеко, что от него часто открещиваются даже другие местные либертены. Пустые погоны жаждут лишь абсолютной свободы. Им нужен мир, в котором никто не будет обладать знаками власти или отличия – откуда они и берут своё название. Многие из них живут отдельно не только от своего Консилиума, но и от Ассамблеи, считая других либертенов такими же рабами системы, что и других Пробуждённых.

Родной Путь: Акантус

Прозвища: Пустые, Тайная банда, Безымянные, Бунтари

Организация: Пустые погоны работают по принципу небольших ячеек. В большинстве случаев члены одной ячейки знают лишь самую общую информацию о местонахождении другой. Иногда они не знают и этого. Бунтарям не нужна система.

Во многом именно это помогло им выжить даже после многочисленных чисток. Даже когда противники захватывали и пытали членов одной ячейки, те ничего не могли рассказать своим истязателям о других Безымянных.

Примеры таинств: Любые проявления мятежа (включая намеренное нарушение закона или нанесение оскорбительных граффити на стены). Посещение рок-концерта бунтарской направленности. Нарушение табу. Бродяжничество.

Достижения

Первое Достижение: Я не часть системы

Требования: Гнозис 3, Таинственность 1 или выше

Таинственность персонажа становится его Статусом в любой *не*магической ситуации.

Альтернативный подход: Разум 2

Таинственность вычитается из любых попыток оказать на протагониста магическое воздействие или даже просто засечь его.

Второе Достижение: Ниже травы

Требования: Гнозис 5, Таинственность 2 или выше

Когда персонаж вызывает Парадокс, игрок делает бросок на свою Таинственность. Каждый успех снижает запас Парадокса на единицу, хотя и не может обнулить его целиком.

Третье Достижение: Ничто не истинно, всё дозволено

Требования: Гнозис 7, Таинственность 3, Убеждение 1

Перед сотворением грубого заклинания персонаж может пожертвовать одним раундом, чтобы заявить всем Спящим поблизости от него, что сейчас им предстоит увидеть таинственную иллюзию или фокус. При этом Бунтарь проходит проверку Манипулирования + Убеждения + Таинственности. Каждый успех понижает запас Парадокса на один дайс. Исключительный успех позволяет рассматривать Спящих как Сноходцев.

Более того, Рассказчик может заявить, что с этого момента Спящие становятся Сноходцами *навсегда*. Тем не менее, этот эффект остаётся на усмотрение Рассказчика: маг не способен предсказать, сработает ли подобное изменение на этот раз.

Криптологос

Узрите слова, высеченные в плоти

Криптологос убеждены в том, что некогда всё человечество владело Высокой речью. Более того, они считают Высокую речь первым языком человечества. По их мнению, мир всегда обладал магическими корнями, и миф об Атлантиде создан затем, чтобы попытаться объяснить невежественным магам прошлого, каким человечество было в начале времён и сколько оно утратило после того, как перестало говорить на одном языке – языке магии.

Родной Путь: Мастигос

Прозвища: Криптики, Затаившиеся слова, Кузнецы слов

Организация: Криптологос поддерживают постоянную связь друг с другом и в целом могут похвастаться званием самой организованной фракции Свободного совета. Чаще всего они работают синдиками и эмиссарами.

Примеры таинств: Чтение мантр на Высокой речи. Сопоставление переводов на древних языках. Цитирование эпических сказаний по памяти.

Достижения

Первое Достижение:
Слова прокладывают дорогу

Требования: Гнозис 3, Разум 2, Образование 1, Высокая речь

Когда персонаж тратит действие, чтобы усилить ближайшее заклинание произнесением слов Высшей речи, он полностью сохраняет Защиту. Кроме того, при желании маг может отказаться от обычного бонуса (+2) и пройти проверку Сообразительности, чтобы получить бонус в размере полученных успехов. Само собой, это может только понизить или обнулить бонус в случае отсутствия успехов.

Второе Достижение:
Всеобщий язык

Требования: Гнозис 5, Разум 3, Образование 2, Высокая речь

Маг постоянно находится под действием заклинания *Всеобщий язык*. Для использования его эффектов он проходит проверки Интеллекта + Образования + Разума.

Третье Достижение:
Тайное слово

Требования: Гнозис 7, Разум 4, Образование 3, Высокая речь

Персонаж дублирует заклинание Разума четвёртого уровня *Телепатический контроль* с той оговоркой, что он должен произносить слова на физическом уровне (то есть окружающие должны его *слышать*).

Творцы

Если бы мы не существовали, нас следовало бы придумать

Творцы проводят в астрале едва ли не больше времени, чем в реальном мире. Эти маги считают Теменос своим основным инструментом в борьбе с Экзархами и любыми другими противниками. Изучая царство коллективных грёз человечества, они постепенно изменяют его и заставляют людей верить в новые, возвышенные идеалы. По их убеждению, в конечном счёте Теменос позволит им превратить человечество в идеальную расу существ. Кроме того, ходят слухи, что многие "коренные" обитатели Теменоса в действительности представляют собой великих учителей этого Наследия, слившихся с Теменосом после своей физической смерти.

Родной Путь: Тирсус

Прозвища: Ваятели грёз, Идеалисты, Чудотворцы

Организация: Не считая короткой связи между учеником и наставником на стадии обучения, Творцы отличаются даже большей любовью к свободе, чем большинство других членов Совета.

Примеры таинств: Проведение брейншторма по художественным вопросам. Рукоделие. Чтение вдохновляющих текстов. Рассказывание историй впечатлительной аудитории.

Достижения

Первое Достижение: Дремлющий порог

Требования: Гнозис 3, Дух 2

Персонаж может совершать астральные путешествия из любых мест, не ограничиваясь Владениями и Источниками. Кроме того, он получает Преимущество *Медидативное сознание*.

Второе Достижение: Меметический комплекс

Требования: Гнозис 5, Дух 3, Ремесло 1

Отныне процесс медитации требует от персонажа проверок Самообладания + Сообразительности + Ремесла, поскольку герой привык творчески визуализировать своё погружение в тонкие миры.

Кроме того, персонаж обладает аналогом заклинания *Многозадачность*, которое позволяет ему совершать по два мгновенных или по три продолжительных Ментальных действия одновременно.

Третье Достижение: Воплощение идеи

Требования: Гнозис 7, Дух 4

Пройдя проверку Интеллекта + Убеждения + Духа, персонаж может наделить любую астральную сущность возможностью вселяться в тела смертных. Некоторые Творцы позволяют им вселяться в самих себя, чтобы они стали их музами во плоти.

Магические инструменты

Это уже говорилось в основной книге правил, но следует ещё раз отметить, что члены Свободного совета предпочитают использовать самые современные и практичные инструменты. Если другие маги комфортно чувствуют себя в окружении стеклянных шаров, пыльных гримуаров и религиозных символов, то либертены привыкли использовать ноутбуки, плееры и наладонники.

Впрочем, это не означает, что они охотятся только за самыми современными технологиями. Некоторые используют те инструменты, которые были новыми в первые годы после их Пробуждения. Другие конструируют инструменты из научно-фантастических фильмов, заставляя их работать по магическим принципам.

Избранные заклинания

Похищение тела
(Смерть ••••• + Жизнь •••)

Благодаря этому заклинанию персонаж может покинуть родное тело и переселиться в свежий труп – вероятнее всего, навсегда. Большинство магов делают это в целях продления жизни, однако некоторым попросту интересно попробовать себя в роли представителя иной расы, противоположного пола или любой другой “второй половины”, которая их интересует

Действие: продолжительное состязание против Решительности жертвы (если её душа всё ещё находится где-то в мире)

Длительность: постоянная

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 2 очка Маны

Маг приобретает Силу, Ловкость, Выносливость и Физические Преимущества (или Недостатки) покойного. Остальные характеристики не изменяются. Если маг вселился не в труп, а в тело астрального путешественника, тот утрачивает возможность вернуться в собственную плоть и становится призраком.

Свободный совет называет это заклинание **Обмен жизнями** (Сообразительность + Наука + Смерть против Решительности).

Звонок наугад
(Судьба •• + Энергия •• + Пространство ••)

Маг набирает на телефоне любой незнакомый номер, однако вместо обычного результата он заставляет зазвонить телефон, находящийся поблизости от человека, с которым он хочет связаться.

Длительность: постоянная

Заклинание считается **скрытым**.

Свободный совет называет это заклинание **Соцопрос** (Сообразительность + Ремесло + Пространство).

Одна судьба
(Судьба •••)

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны

Заклинание связывает судьбы мага и любого другого существа по его выбору. Если предполагаемый партнёр мага решает сопротивляться, он проходит ответную проверку Самообладания + Гнозиса. При желании игрок может увеличить фактор Цели, чтобы связать себя сразу с несколькими партнёрами.

В случае успеха на протяжении ближайшей сцены партнёры как восстанавливают, так и утрачивают одинаковое количество очков Здоровья и Воли. Например, если маг исцелит

три очка летального урона, этого же произойдёт и с его союзником. С другой стороны, если союзник вложит очко Воли, маг будет вынужден сделать то же самое.

Свободный совет называет это заклинание **Мгновенной кармой** (Внушительность + Убеждение + Судьба).

Электронный глаз
(Энергия ••)

Длительность: до тех пор, пока маг сосредотачивается на поддержании этого эффекта из раунда в раунд

Заклинание считается **грубым**.

Маг дотрагивается до медианосителя и считывает с него нужную информацию.

Свободный совет называет это заклинание **Проигрывателем** (Интеллект + Компьютер + Энергия).

Невидимомость от машин
(Энергия ••)

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**, если маг просто проходит мимо цифровых датчиков слежения, или **грубым**, если он взаимодействует с окружающими объектами.

В случае успеха маг делает себя невидимым для любых механических устройств.

Свободный совет называет это заклинание **Призраком для машины** (Сообразительность + Убеждение + Энергия).

Пароль вслепую
(Энергия ••)

Длительность: один раунд

Заклинание считается **скрытым**.

Коснувшись прибора, маг автоматически вводит в него нужный пароль.

Неутомимость
(Жизнь •)

Длительность: постоянная

Заклинание считается **скрытым**.

Маг способен поддерживать активную деятельность спустя ещё шесть часов после 24-часовой работы. Ему не требуется проходить стандартной проверки на Выносливость + Решительность.

Максимальный период, на который заклинание может продлить бодрствование персонажа, равен Выносливости или Решительности самого мага – в зависимости от того, что *ниже*.

Свободный совет называет это заклинание **Гулянкой** (Решительность + Ремесло + Жизнь).

Обретение навыков
(Разум ••)

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: 1 очко Маны

Каждый успех наделяет персонажа очком определённого Навыка – до максимума, равного его Разуму. Этот бонус не может превысить пять очков, и персонаж не может перераспределять полученные успехи между разными Навыками.

Свободный совет называет это заклинание **Обучением на лету** (Сообразительность + Наука + Разум).

Дарование навыка
(Разум •••)

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны

Маг налагает предыдущее заклинание на другое существо.

Свободный совет называет это заклинание **Идеальным уроком** (Сообразительность + Убеждение + Разум).

Мастерство
(Разум ••••)

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: 1 очко Маны

Это заклинание дублирует эффект *Обретения навыков*, однако максимальное число бонусных очков ограничено Гнозисом персонажа, а успехи можно распределять между несколькими Навыками.

Свободный совет называет это заклинание **Всезнанием** (Сообразительность + Убеждение + Разум).

Виртуальное путешествие
(Разум •••• + Энергия ••)

Маг физически проникает в виртуальный мир, совершая аналог астрального путешествия по метафорическому миру цифрового контента.

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

Свободный совет называет это заклинание **Незаконным подключением** (Интеллект + Компьютер или Наука + Разум).

Временная жизнь
(Дух •••••)

Длительность: постоянная

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны

В любой момент после сотворения этого заклинания маг способен вернуться назад, фактически “отменив” любые произошедшие события. Многие члены Совета уподобляют действие этого заклинания контрольным точкам из компьютерных игр, позволяющим подсмотреть все опасности, поджидающие персонажа в дальнейшем, после чего вернуться назад и подготовиться к вероятному будущему.

Свободный совет называет это заклинание **Сейв-пойнтом** (Сообразительность + Наука + Дух).

Избранные артефакты
Нуль-бомба (Артефакт ••••• •••)

Прочность 5, Размер 4, Структура 10

Запас Маны: *отсутствует*

Нуль-бомба может принять одну из двух форм в зависимости от ваших сюжетных задумок. Первый вариант заставляет её заблокировать любые виды магии в огромном радиусе (вероятно, около десяти миль).

Другой вариант предлагает Рассказчику бросить восемь дайсов. Даже одного успеха достаточно, чтобы она создала антимагическую зону в радиусе одной мили (но не больше). Тем не менее, каждый успех отнимает по очку Маны у всех магов в округе, а возможно – и из окрестных Источников.

Компьютеры

Многие заколдованные компьютеры либертенов считаются святынями •••• уровня. Чаще всего они искажают Пространство или наделяют мага необычными возможностями в сфере Разума. Такие компьютеры редко вызывают у Спящих Неверие, если только маг не начнёт создавать с их помощью по-настоящему маловероятные программы.

Кроме того, некоторые артефакты и зачарованные предметы могут быть и не связаны с компьютерами напрямую. Примерами могут служить Некрорадио (••), позволяющее говорить с душами мёртвых людей, Бесконечная флэшка (•••••), Вечная батарейка (•••) или Бездонная сумка (•••••) для хранения компьютерных запчастей (как, впрочем, и любых других ценностей).

Машины

Автомобили и прочие транспортные средства не только получают дополнительные очки Прочности и Акселерации, но и приобретают возможность искажать Пространство – например, транспортируя мага напрямую в Тень или Загробный мир.

Оружие

Хотя зачарованное оружие считается привилегией Алмазной стрелы, некоторые либертены пользуются действительно впечатляющими вариантами инновационного оружия, выходящими далеко за пределы простого повышения скорострельности и урона. В создании такого оружия игроки ограничены только своей фантазией.

Непознаваемые феномены

Не всё в Мире Тьмы поддаются простой категоризации, и Свободный совет воплощает одну из главных *сеттинговых* идей **Mage: the Awakening**. Магия могла пойти и не из Атлантиды. Возможно, современные смертные или маги из неатлантических фракций способны творить артефакты и аномалии, которые атлантическому Пентаклю кажутся просто непостижимыми.

Либертен-андроид

Главным примером такого феномена может служить Либертен-андроид, созданный гениальным магом по имени Хенсен (которое, впрочем, едва ли было его настоящим именем). После того как Хенсен заявил о разработке уникальной магической технологии и пропал из Консилиума на долгие месяцы, несколько членов Совета решили посетить его санктум. Хенсена они так и не нашли. Зато посреди санктума их ожидал Либертен-андроид.

Это существо из металла и пластика, удивительно напоминающее человека, встретило магов с неописуемым облегчением и заявило, что ему пришлось подождать их “достаточно долгое время”.

Либертен практически не обладает собственной личностью, однако он явно позаимствовал что-то у своего создателя. Увы, сам он не знает, где находится Хенсен – или, по крайней мере, не говорит об этом.

Если вы знакомы с сеттингом **Promethean: the Created**, можете считать андроида необычным вариантом Прометида или Пандорианца. Вполне возможно, что когда неподалёку от андроида оказывается кто-либо из Созданных, в его механическом разуме пробуждается особая программа, специально заложенная в него Хенсеном. Кто знает, не создал ли этот маг своего андроида как раз для выслеживания Прометидов?

Руины будущего

Другим хорошим примером может послужить подземный бункер, известный некоторым либертенам как Руины будущего. Считается, что он расположен где-то на западе США и что долгое время его существование скрывал кабал Стражей вуали, который затем пропал в недрах этого бункера.

Об этом гипотетическом “осколке будущего” известно мало, однако рассказывают, будто лабиринтообразные коридоры бункера тянутся в стороны на долгие мили. Расположение коридоров беспрерывно меняется – возможно, адаптируясь к положению небесных тел, а возможно, подчиняясь вечному Парадоксу.

Рассказывают также, что во многочисленных помещениях бункера можно найти удивительные устройства и даже футуристическое вооружение. Висящие рядом с ними инструкции написаны на языке, напоминающим искажённый русский в сочетании с китайскими иероглифами.

И разумеется, ходят слухи о магах, которые рискнули зайти в дальние помещения бункера, но так и не вернулись назад.